



DSLAM non joignable(s) :

24

(Mesure faite à 17h18)

Le 12 octobre 1492, découverte de l'Amérique par Christophe Colomb. C'est ce que les manuels d'histoire ont longtemps répété. Sauf que des théories, encore débattues autour de la découverte de la pierre runique de Kensington dans le Minnesota en 1898, pencheraient pour une présence Viking limitée en Amérique du nord dès le Moyen-Age... Toujours est-il que le navigateur Génois, persuadé d'avoir atteint l'Asie, prend possession de la terre découverte, l'île de Guanahani dans les Bahamas, au nom des souverains Espagnols Isabelle et Fernand... Pour les « Indiens », c'est le début d'un long calvaire qui les verra perdre leurs terres, leur autonomie et leurs ressources, maladies inconnues en prime. Service complet !!!

## Vendredi, je dis jeux... Et radio. Et job.

### Réservez la plage !

Pour ceux de nos lecteurs que cela intéresse, Stéphane Richard, PDG de France Télécom et Xavier Niel, dirigeant du groupe Iliad dont Free est la filiale, débattront demain, entre 12h 30 et 13h 30, dans le *Journal Inattendu* qu'anime Marie Drucker sur RTL. Une première en direct pour ces deux grands patrons...



### Les jeux vidéos rendent-ils agressif ?

C'est ce que conclut en tous cas une étude qui vient d'être menée par des chercheurs de l'Université de Grenoble (Isère) conjointement avec les Universités de Hohenheim (Allemagne) et de l'État de l'Ohio (USA)... Une étude bientôt publiée dans la prochaine livraison de la revue scientifique américaine *Journal of Experimental Social Psychology*. Selon Laurent Bègue, professeur à l'Université Pierre Mendès France de Grenoble dans une déclaration à l'AFP « C'est une première au monde qui étudie de manière expérimentale les effets à long terme des jeux vidéo violents. »

Ce travail semble donner raison à de précédents travaux qui avaient montré que la pratique des jeux vidéos violents était à l'origine d'une augmentation rapide et **de courte durée** de l'agressivité. Or le constat de la dernière étude est que ces effets présentent un caractère cumulatif et qu'ils ont tendance à perdurer...

Les cobayes, au nombre de 70, ont ainsi joué trois jours durant, une vingtaine de minutes à chaque fois, à des jeux violents et non violents, puis ont été mis en compétition avec un partenaire dans un autre exercice. Les chercheurs ont alors constaté que ceux qui avaient été exposés à des jeux violents tendaient à punir davantage leur adversaire en lui infligeant un choc sonore plus intense. Cette tendance, constatée dès le premier jour, ne faisant alors qu'augmenter les jours suivants.

Qu'en penser donc ? Sans doute tout et son contraire tant que des programmes de recherche beaucoup plus ambitieux, menés sur de plus larges populations (et non pas 70 individus au profil semblable), et sur de bien plus longues périodes, n'auront pas été réalisés. En supposant que les protocoles des tests aient une validité scientifique, à défaut d'être avérée, au moins déjà expérimentée plusieurs fois sur des segments de populations réellement représentatifs.

Les partisans des jeux vidéos de ce type rétorqueront que leur pratique n'exerce aucune influence néfaste sur leur comportement social, en citant maints exemples tirés de leur entourage, en toute bonne foi. D'autres, estimeront que l'exposition d'un public ado et de jeunes adultes principalement à une violence virtuelle récurrente ne peut être négligée comme facteur de comportements **potentiellement** déviants ou sociaux. Un débat loin d'être clos pour de nombreuses raisons. La principale ? Deux individus issus de milieux socio-culturels différents ne réagissent pas nécessairement de la même manière aux mêmes sollicitations car leurs mécanismes d'auto-défense et de prise de recul ne sont pas assimilables et réductibles les uns aux autres. Et pourquoi ne pas aussi considérer le cas des productions cinématographiques comme l'a récemment rappelé le massacre commis par un illuminé dans un cinéma projetant l'avant-première de *The Dark Knight Rises* aux Etats-Unis ? Peine perdue, on voit mal les *tycons* du business des loisirs faire un chrétien *mea culpa* et botter le derrière de la vache à lait à dents de sabre qui leur assure de mirobolants dividendes. Les indemnités en cas de condamnation par un tribunal sont sans doute déjà budgétées de la même manière que les accidents d'avions par les compagnies aériennes.

Bref, à notre humble opinion, mieux vaut miser sur la biblique « aide-toi et le ciel t'aidera ». Autrement dit, que chacun se pose la question de savoir si le fait de laisser son gamin (si tant est qu'il puisse l'en dissuader...) se transformer des heures durant devant son écran en *Terminator* de chambre (quand papa ne l'accompagne pas dans ce salutaire périple...), avec un armement pouvant régler la question afghane en trois jours, relève du bon sens ou non, de la simple intuition, qu'aucune étude ne saurait remplacer. Vous n'êtes évidemment pas obligés de souscrire à ces propos qui n'engagent que leur auteur et son souci de vous interpeller sur l'actualité de l'économie numérique, en plus de celle de Free.

### Gros boum attendu dans le recrutement des métiers du WEB

Nous vous donnerons plus de détails lundi, la place manquant déjà, mais sachez, tout de même, que d'ici à trois ans, le numérique va créer en France, tenez-vous bien... **450 000** emplois et pèsera **6 %** du PIB selon une étude réalisée par le cabinet de conseil *Mc Kinsey* ! On n'est pas obligé de croire, mais ça fait du bien. Bon WE !

Sources : LSA, RTL, Iliad Groupe, l'Expansion.



[http://twitter.com/L\\_ADUF](http://twitter.com/L_ADUF)



<http://www.facebook.com/Association.des.Utilisateurs.de.Free>